

TERUMBU KARANG SEBAGAI IDE INSPIRASI PEMBUATAN KERAJINAN KERAMIK HIAS

Febriari¹⁾, Ponimin²⁾

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri
Malang Jl. Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur 65145, Indonesia.

Email: febry.desilva@gmail.com¹⁾, ponimin.fs@um.ac.id²⁾

Abstract: Coral reefs are marine ecosystems in a form of massive calcium carbonate (CaCO_3). Most are inhabiting the triangle coral reef in Indo-Pacific ocean that one of which is in the Indonesian archipelago. Therefore, coral reefs are Indonesia's biological riches that must be maintained. This is a source of inspiration that is embodied in the form of ornamental ceramic. The process of creating this ceramic art is adapted from the design method created by S.P Gustami (2004). The first stage is exploration that includes meditation, tracing, data collection, and reference on the source of ideas about coral reef representation in Indonesia. The second stage is (1) planning, exploring the forms and techniques; (2) visualization of ideas, making sketches selected as models prototype. The third stage is, (1) the embodiment, undertake the development/ refinement of selected sketches that will be used as recabinance in the process of work; (2) perform assessment and evaluation of the work. The work is visualized as many as 7 works of ceramic art with 2 dimensional (relief) and the 3 dimension. It is hoped that this creation will become a community's reference to develop the natural sector as a source of inspiration for craft products typical of coastal areas of Indonesia, as well as to help a community's love of coral reefs and coral reef conservation in Indonesia.

Key Words: coral reef, inspiration, ornamental ceramic

Abstrak: Terumbu karang merupakan ekosistem marine berupa masif kalsium karbonat (CaCO_3). Terumbu karang sebagian besar terdapat di *triangle coral reef* yaitu di perairan Indo-Pasifik salah satunya di kepulauan Indonesia. Oleh karena itu, terumbu karang adalah kekayaan hayati Indonesia yang harus tetap dijaga. Hal ini menjadi sumber inspirasi dalam mewujudkan ide dan gagasan, sehingga tertuang ke dalam bentuk karya keramik hias. Proses penciptaan karya keramik ini mengadaptasi dari metode perancangan SP. Gustami (2004). Tahap pertama adalah ekplorasi mencakup meditasi, penelusuran, pengalihan, pengumpulan data dan referensi mengenai sumber ide tentang terumbu karang di Indonesia. Tahap kedua meliputi: (1) perencanaan, melakukan eksplorasi bentuk dan teknik; (2) visualisasi gagasan, menjadikan sketsa terpilih sebagai bentuk model prototipe. Tahap ketiga meliputi: (1) perwujudan, melakukan pengembangan/ penyempurnaan sketsa terpilih yang akan digunakan sebagai rekabentuk dalam proses berkarya; (2) mengadakan penilaian dan evaluasi hasil karya. Hasil karya yang divisualisasikan sebanyak 7 karya seni keramik dengan bentuk 2 dimensi (relief) dan 3 dimensi. Diharapkan dengan penciptaan ini menjadi referensi masyarakat mengenai mengembangkan sektor alam sebagai sumber inspirasi produk kerajinan khas daerah pesisir Indonesia, serta membantu kecintaan masyarakat terhadap terumbu karang dan konservasi terumbu karang di Indonesia.

Kata kunci: terumbu karang, inspirasi, keramik hias

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia, sehingga memiliki keanekaragaman hayati dan nonhayati kelautan terbesar terutama terumbu karang. Terumbu karang adalah ekosistem marine yang unik, kompleks serta tinggi produktivitas sehingga menjadikan terumbu karang sebagai tempat tumbuh dan berkembangbiaknya kebanyakan ikan dan biota yang ada di perairan, serta secara fisik fungsi terumbu karang adalah penahan abrasi pantai, pemecah gelombang dan lain sebagainya. Terumbu karang memiliki nilai estetika yang tinggi yang dapat digunakan sebagai pengembangan bidang seni, budaya dan sektor wisata bahari (*marine tourism*).

Hal tersebut menjadikan inspirasi penulis untuk dikembangkan menjadi penyusunan gagasan penciptaan kerajinan keramik hias, yang bersumber dari keindahan terumbu karang di Indonesia. Keramik merupakan produk kerajinan yang digunakan sebagai benda fungsional yakni, pelengkap perabot rumah tangga dan lain sebagainya yang telah ada sejak dulu, hingga berkembang menjadi salah satu media ekspresi dalam karya seni saat ini. Keramik sendiri di Indonesia merupakan produk lokal yang dapat ditingkatkan produktifitasnya, baik dalam produk keramik sebagai benda fungsional maupun sebagai benda hias. Indonesia memiliki beberapa daerah sebagai pusat kerajinan keramik diantaranya, keramik Plered (Purwakarta, Jawa Barat), keramik Kasongan (Yogyakarta), keramik Dinoyo (Malang, Jawa Timur), keramik Pulutan (Minahasa, Sulawesi Utara) dan lain sebagainya (Ponimin, 2018).

Oleh karena itu keramik dipilih karena banyaknya pusat kerajinan keramik di Indonesia, serta dengan menginspirasi terumbu karang sebagai ide pembuatan, diharapkan menjadikan produk kerajinan keramik hias yang dapat menciri khasanah Indonesia sebagai negara bahari.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Mengapa terumbu karang diangkat sebagai ide pembuatan keramik hias berkarakter kearifan lokal.
2. Bagaimana pengolahan sumber ide terumbu karang dalam pembuatan

kerajinan keramik hias berkarakter kearifan lokal.

3. Bagaimana hasil proses kreatif terumbu karang sebagai ide dalam kerajinan keramik hias.

Tujuan-tujuan serta kebermanfaatan hendak dicapai dalam penciptaan ini diantaranya adalah:

1. Mampu memaparkan hasil kajian terumbu karang Indonesia, sebagai sumber ide kerajinan keramik hias berkarakter kearifan lokal.
2. Mampu menjelaskan pengolahan sumber ide berupa konsep dan mengungkapkannya melalui proses kreatif kerajinan keramik hias berkarakter kearifan lokal.
3. Mampu menjelaskan hasil proses kreatif terumbu karang sebagai sumber ide pembuatan kerajinan keramik hias berkarakter kearifan lokal.

Manfaat hasil proses kreatif ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan terhadap pihak-pihak terkait seperti pengerajin keramik maupun masyarakat luas, agar lebih mengembangkan sektor alam sebagai sumber inspirasi produk kerajinan yang memiliki karakter kearifan lokal Indonesia sebagai negara bahari. Mengingat selama ini produk kerajinan keramik memiliki kecenderungan bentuk-bentuk *pottery* (tembikar), bentuk-bentuk hewan seperti ikan, burung, singa dan lainnya, tumbuhan seperti bunga, rerumputan dan lainya maupun karakter manusia. Metode yang lebih sesuai sangat diharapkan untuk mendapatkan bentuk-bentuk kerajinan keramik hias yang memiliki karakter kearifan lokal serta memiliki nilai artistik. Aspek kognisi sebagai hal utama dalam proses kreatif ini juga memperhatikan kepekaan dan kemampuan artistik dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain produk (Sachari, 1989; 55).

KAJIAN TEORITIS

Terumbu Karang Pemicu Ide Kreatif berkarya keramik.

Terumbu karang merupakan hewan laut yang bersimbiosis dengan alga

(*Zooxanthellae*), Guntur (2011: 6) menyatakan bahwa, Terumbu karang terbentuk dari endapan-endapan masif kalsium karbonat (CaCO_3) dari organisme-organisme laut. Sebagian besar terumbu karang tersusun dari ordo karang keras (*Scleractinia*), karang lunak (*Stolonifera*), karang filum (*Coelenterata*) serta beberapa alga seperti koralin, alga hijau (jenis *Halimeda*) dan organisme lainnya. Pertumbuhan terumbu karang banyak terdapat di segitiga terumbu karang (*triangle coral reefs*) yaitu, di perairan Indo-Pasifik yang mencakup kepulauan Filipina, kepulauan Indonesia, Papua dan bagian utara Australia dengan jumlah 50 genera dan 700 spesies. Di Indonesia sendiri terdapat 400 spesies terumbu karang dari total yang ada di perairan Indo-Pasifik dengan diantaranya merupakan kategori terumbu karang langka yaitu, spesies *Endangered*.

Guntur (2011: 33) menyatakan bahwa, terdapat enam jenis terumbu karang yaitu, bentuk bercambah (*Branching*), bentuk padat (*Massive*), bentuk jamur (*Mushroom*), bentuk kerak (*Enrusting*), serta bentuk meja (*Tabulate*). Jenis-jenis terumbu karang dalam proses pembentukan digolongkan menjadi empat kelompok berdasarkan fungsinya yaitu *hermatype-symbionts*, *hermatype-asymbionts*, *ahermatypes-symbionts*, dan *ahermatypes-asymbionts* (Guntur, 2011: 31-47).

Proses kreatif dalam pembuatan terumbu karang sebagai ide inspirasi kerajinan keramik hias yang berkarakter kearifan lokal ini, penulis lebih kepada menggambarkan kerajinan keramik dalam bentuk objek terumbu karang yang banyak dijumpai di Indonesia seperti jenis *branching*, *massive*, *mushroom*, *enrusting*, *tabulate* dan tidak terkecuali dengan biota-biota laut lainnya yang melekat pada terumbu karang seperti udang, kepiting, alga, lumut dan lain sebagainya.

Keramik merupakan produk budaya serta sarana yang memiliki peran yang begitu penting sehingga memperoleh suatu hubungan dimasa lalu. Sebagai produk materi, keramik dapat dipandang sebagai objektivitas ide, nilai, norma dan peraturan maupun perilaku masyarakat. Saat itu bahan baku yang digunakan adalah tanah liat tanpa bahan tambah berbentuk perikuh belanga, gerabah atau tembikar. Untuk saat ini kerajinan keramik yang digunakan adalah keramik jenis porselin

terbuat dari 4 sampai 5 macam bahan seperti kaolin, feldspar, kuarsa, tanah liat, *ball clay* dan lain sebagainya, dengan hasil berwarna putih dan mengkilat (menggunakan glasir) dengan suhu pembakaran sekitar 1100-1300°C.

Keramik hias merupakan kerajinan keramik yang hanya memiliki satu fungsional yakni sebagai bahan pelengkap interior/eksterior maupun sebagai benda hias lainnya. Kerajinan keramik yang dihasilkan secara konvensional maupun hanya dibuat dengan jumlah terbatas.

Teknik yang digunakan pada umumnya dapat berupa teknik cetak (*casting*), pijat (*pinching*), pilin (*coiling*), lempengan (*slabing*) maupun putar (*throwing*) (Ponimin, 2010: 67-80).

METODE

Menurut Sumarwahyudi (2011: 75) menyatakan bahwa, metode merupakan suatu prosedur untuk mengetahui atau menyelesaikan dalam bentuk langkah-langkah yang sistematis. Metodologi merupakan pengkajian untuk mempelajari peraturan-peraturan di dalam suatu metode. Seperti yang diungkapkan oleh Gustami (2004: 31) di dalam metodologi perancangan terdapat tiga tahap diantaranya eksplorasi, perencanaan dan perwujudan. Tahap eksplorasi meliputi aktivitas penjelajahan, menggali sumber ide dengan langkah-langkah identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran, penggalan, pengumpulan data dan referensi. Hasil pengolahan dan analisis data dapat disimpulkan secara teoritis dan dijadikan sebagai dasar perancangan.

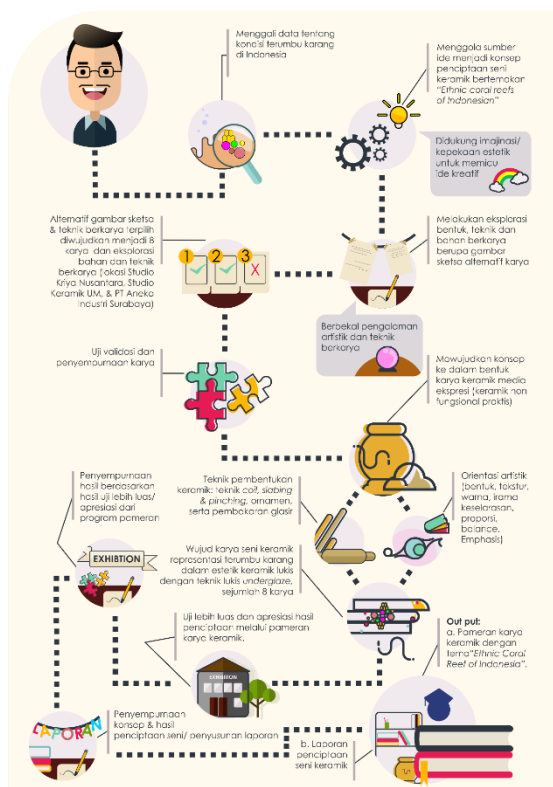
Berdasarkan metode perancangan tersebut penulis mengadaptasi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap pertama adalah eksplorasi mencakup penelusuran, penggalan, pengumpulan data dan referensi mengenai sumber ide tentang kondisi terumbu karang Indonesia hingga terbentuk langkah-langkah identifikasi dan rumusan masalah.

Tahap kedua yakni perencanaan yang penulis bangun dari butir-butir penting dari tahap pertama, melakukan eksplorasi bentuk dan teknik sehingga terbentuk konsep-konsep berkarya yang diwujudkan dalam bentuk

sketsa-sketsa, dari deretan sketsa yang sudah dibuat maka dipilih beberapa sketsa terpilih, serta mevisualisasikan gagasan menjadikan sketsa terpilih sebagai bentuk model prototipe. Tahap kedua ini penulis didukung dengan imajinasi/kepekaan estetik untuk memicu ide kreatif serta berbekal pengalaman artistik dan teknik berkarya (Dharson, 2016).

Tahap ketiga adalah perwujudan dalam tahap ini penulis melakukan pengembangan/ penyempurnaan sketsa terpilih yang akan digunakan sebagai rekabentuk dalam proses berkarya. Mewujudkan Konsep ke dalam bentuk karya keramik media ekspresi (keramik non fungsional praktis) dengan mempertimbangkan orientasi artistik dan teknik berkarya serta mengadakan penilaian dan evaluasi hasil karya, sehingga terwujudkan dalam karya seni keramik yang dapat di nikmati, diapresiasi, dan dihayati. Untuk memperjelas berikut gambar bagan metode penciptaan yang diadaptasi dari metode perancangan SP. Gustami.



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan/ Penciptaan Mengadaptasi dari Metode Perancangan SP. Gustami

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendalaman Sumber Ide dan Membangun Konsep Bentuk Karya

Hal awal yang dilakukan adalah mengkaji beragam jenis terumbu karang yang ada di perairan Indonesia, serta memiliki bentuk potensial untuk diangkat sebagai bentuk kerajinan keramik hias. Ada beberapa jenis terumbu karang yang dianggap potensial sebagai inspirasi bentuk kerajinan keramik hias diantaranya, (*Branching*), bentuk padat (*Massive*), bentuk jamur (*Mushroom*), bentuk kerak (*Enrusting*), serta bentuk meja (*Tabulate*).

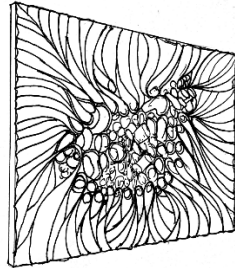


Gambar 2. Jenis Terumbu Karang

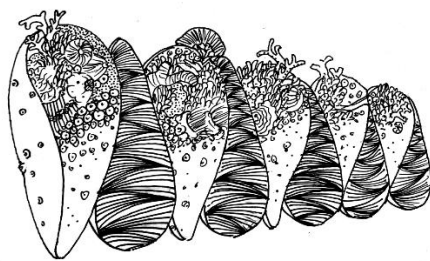
Berdasarkan jenis terumbu karang yang banyak terdapat di perairan Indonesia tersebut, terlihat bentuk terumbu karang tersusun dari unsur bentuk yang unik, beragam dan kompleks, serta yang paling menonjol adalah bentuk lipatan-lipatan, lubang-lubang (pori-pori) serta permukaan yang terlihat kasar. Hal tersebut sangat berpotensi dijadikan sebagai bentuk kerajinan keramik hias yang berkarakter kearifan lokal. Oleh karena itu, dari hasil pengamatan terhadap terumbu karang yang terdapat di perairan Indonesia, penulis mengangkat sebagai ide untuk diadaptasi sebagai bentuk kerajinan keramik hias.

Hal ini selanjutnya dilakukan proses kreasi yang berdasarkan aspek visual yang mewakili elemen bentuknya dengan prinsip-prinsip seni sebagai bahan pertimbangan (Sachari, 2005). Prinsip-prinsip artistik yang menjadi pertimbangan adalah keunikan, filosofis/symbolik, serta kerumitan, sehingga terbentuk kerajinan keramik hias yang bersifat dekoratif. Aspek pengorganisasian visual seperti harmonisasi, keseimbangan, proporsi, ritme/irama, serta *emphasis* tetap diperhatikan untuk mengatur beragam unsur rupa seperti bentuk dan ruang, raut dan tekstur serta warna dan cahaya agar mencapai kesatuan, keteraturan dan keberagaman.

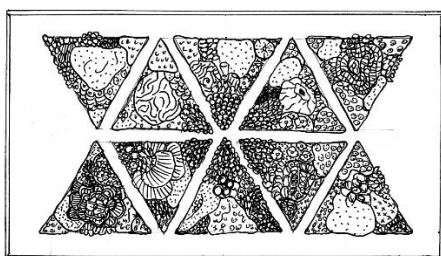
Dalam proses kreatif ini bentuk terumbu karang akan di visualisasikan dalam kerajinan keramik hias (*stoneware*) bergelasir. Sehingga didapatkan konsep hingga terwujud dalam tujuh karya kerajinan keramik hias yang memiliki bentuk dua dimensi (relief) serta tiga dimensi. Berikut ini merupakan hasil dari proses eksplorasi bentuk hingga menjadi konsep serta tertuang dalam bentuk sketsa-sketsa terpilih karya kerajinan keramik yang selanjutnya akan dilakukan proses perwujudan.



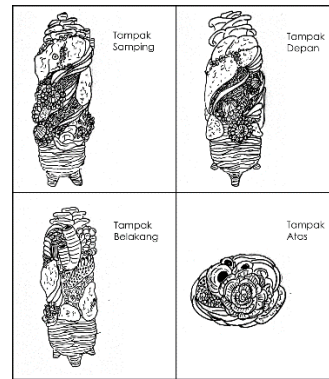
Gambar 3. Sketsa Terpilih Bentuk Karya Pertama



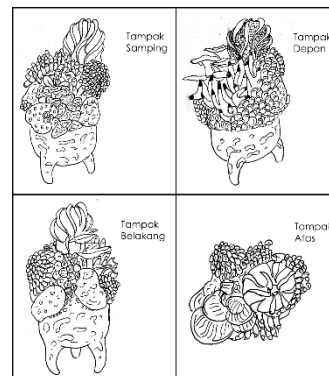
Gambar 4. Sketsa Terpilih Bentuk Karya ke Dua



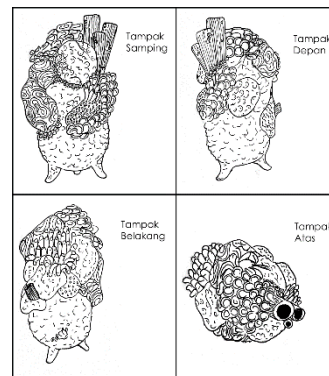
Gambar 5. Sketsa Terpilih Bentuk Karya ke Tiga



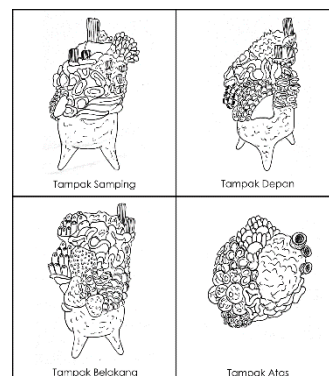
Gambar 6. Sketsa Terpilih Bentuk Karya ke Empat



Gambar 7. Sketsa Terpilih Bentuk Karya ke Lima



Gambar 8. Sketsa Terpilih Bentuk Karya ke Enam



Gambar 9. Sketsa Terpilih Bentuk Karya ke Tujuh

Kajian Kritis

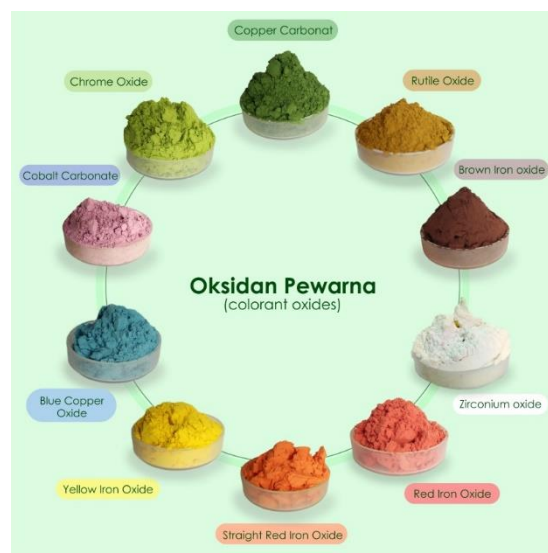
Kajian kritis mencakup media penciptaan yang digunakan. Media merupakan susunan/ tatanan yang menampakkan organisasi visual baik berupa objek estetik maupun objek yang non estetik. Media visual merupakan unsur pembentuk dari organisasi artistik, perupa berusaha memanipulasi media visual untuk mewujudkan idenya oleh karena itu pada hakekatnya adalah penciptaan struktur artistik. Media visual dimanfaatkan oleh perupa sebagai bahasa visual karena dengan media visual perupa berupaya menyampaikan bahasanya kepada khalayak melalui simbol-simbol visual. Di dalam media visual terdiri dari media fisik dan media estetik, sebenarnya kedua hal tersebut pada dasarnya secara visual keduanya saling melebur membentuk struktur fisik dan estetik di dalam visualisasi/ struktur yang artistic (Indrawati, 2009: 17).

Media fisik merupakan material atau bahan dalam mewujudkan/ mevisualkan ide/ gagasan kreatif menjadi suatu visualisasi/ struktur artistik. Seorang perupa dapat mewujudkan media fisik dalam bentuk bantuan alat dan teknik, karena dengan material/ bahan akan memiliki prosedural dalam mewujudkan dalam bentuk alat dan teknik tertentu sesuai dengan kualitas dan karakteristik material/ bahan. Material/ bahan yang digunakan perupa dalam mewujudkan/ mevisualkan ide/ gagasan kreatif dapat berupa material/ bahan alam atau produk industri.

Media estetik adalah media yang dapat diidentifikasi sebagai unsur-unsur kerupaan seperti garis, bentuk dan ruang, warna dan cahaya, serta tekstur. Di dalam media estetik terdapat kualitas fisik dan kualitas non fisik (psikologis), dengan demikian menjadikannya bentuk upaya komunikasi dalam hal simbol-simbol visual dari ide/ gagasan kreatif perupa, sehingga perasaan estetik perupa dipindah kedalam bentuk objek (Indrawati, 2009: Dalam media estetik ini penulis berupaya mevisualkan dalam bentuk dan ruang, raut dan tekstur, serta warna dan cahaya.

Alat dan Bahan

Dalam proses kreatif ini alat yang digunakan menyesuaikan dengan hasil sketsa terpilih yang akan digunakan sebagai prototipe proses perwujudan. Beberapa alat yang digunakan dalam proses kreatif ini diantaranya adalah mesin *extruder*, cangkul, meja putar tradisional, plastic, papan triplek, kertas karton, gulungan kayu dan tongkat kayu balok, butsir dan *turning tools* (alat pengaruk), pisau palet dan kape, pipa, kawat pemotong, penggaris, *cutting*, tusuk gigi, sisir dan bolpoin bekas, cetakan, spuit dan *piping bag* (plastik segitiga), batuan karang, timba, gelas ukur dan gelas plastic, sendok dan alat aduk, *sponge* (spon), timbangan, kuas, saringan, mesin kompresor udara dan *spray gun*, serta oven pembakaran (tungku api berbalik). Bahan yang digunakan merupakan bahan tanah liat (*clay*) hasil proses benefisasi di UPT Aneka Industri dan Kerajinan Unit Keramik Surabaya dengan tipe massa *throwing*/ putar, serta penggunaan pasir kuarsa sebagai *filler*/ zat pengisi. Bahan glasir sendiri menggunakan bahan glasir transparan dengan massa rendah serta warna di dapat dari bahan oksidan pewarna.



Gambar 10. Oksidan Pewarna yang Digunakan

Teknik

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam proses kreatif ini diantaranya teknik pembentukan meliputi teknik pijit (*pinching*),

teknik pilinan (*coiling*), serta teknik lempengan (*slabing*), teknik dekorasi meliputi teknik *impressing*, *combing*, *embossing*, relief, pilin tempel, *roll*, spuit, dan kuas/ lukis (*brushing*). Teknik pengglasiran menggunakan proses pengglasiran *underglaze* dengan teknik semprot (*spraying*), teknik celup (*dipping*), serta teknik kuas (*brushing*), merupakan tipe keramik *stoneware* yang dilakukan pada pembakaran *single firing* dengan menggunakan tungku api berbalik dalam suhu 1000^0 - 1250^0 C (Taufik Akbar, 2018).

Proses Perwujudan

Proses perwujudan dilakukan berdasarkan hasil eksplorasi, konsep hingga perancangan desain gambar sketsa yang telah dibuat sehingga teraktualisasi dalam proses perwujudan sebagai berikut:

1. Pengolahan bahan, dalam tahap ini dilakukan pengolahan bahan tanah liat (*clay*) massa putar/ *throwing*, dengan pasir kuarsa dalam mesin *extruder*.
2. Proses pembentukan, dalam tahap ini sketsa terpilih dijadikan sebagai prototipe proses pembentukan, teknik yang digunakan diantaranya teknik pijitan (*pinching*), pilinan (*coiling*), serta lempengan (*slabing*) maupun kombinasi diantara teknik tersebut.
3. Proses dekorasi, dalam proses ini dilakukan setelah proses pembentukan ketika kondisi bahan masih basah atau sudah mengering. Tahap ini menggunakan teknik dekorasi diantaranya teknik *impressing* dengan menggunakan batuan karang dan cetakan, teknik *combing* menggunakan sisir, teknik *embossing* menggunakan ujung *bulpoint*, teknik pilin tempel dengan membuat pilinan-pilinan dan ditempel, teknik *roll* menggunakan pipa dank kape untuk membentuk, teknik spuit menggunakan spuit dan kantung segitiga (*piping bag*) serta teknik relief.
4. Proses pengeringan, tahap ini menggunakan pengeringan dengan panas dari alam (matahari) yakni, dengan proses

pengeringan pertama di dalam ruangan dengan suhu 25^0 - 31^0 C. Proses pengeringan kedua dengan suhu luar ruangan tidak di bawah sinar matahari langsung, serta proses ketiga di bawah sinar matahari langsung hingga benar-benar kering.

5. Proses pewarnaan dan pengglasiran, dalam proses ini dilakukan dengan teknik kuas/lukis (*brushing*), teknik semprot (*spraying*), serta taknik celup (*dipping*), dengan menggunakan bahan glasir transparan dan pewarna oksidan pewarna.
6. Proses pembakaran, dalam proses ini dilakukan dengan *single firing* yakni dilakukan satu kali pembakaran dengan menggunakan suhu tinggi 1000^0 - 1250^0 C dalam oven/ tungku api berbalik selama 14 jam.
7. Proses finishing, dalam proses ini perlu dilakukan untuk menyortir keramik hasil pembakaran serta pengemasan/ *packaging* karya hingga siap untuk dijual. *Packaging* setidaknya dianggap efisien, serta menunjang penampilan produk (Ponimin, 2017).

Hasil Karya

Dalam hasil karya akan disajikan beberapa hasil karya berdasarkan proses eksplorasi hingga proses perwujudan. Serta dalam hal ini akan dilakukan penjabaran karya serta pembahasan mengenai keekonomisan, agronomis, keefesiensian, psikologis, serta keamanan sebagai kerajinan keramik hias serta konsep penggunaan yang sesuai untuk benda hiasan. Berikut merupakan hasil karya diantaranya.



Gambar 11. Hasil Karya Pertama

Karya ini berukuran 100 x 79 cm, memiliki warna rana putih yang *soft*, berusaha memberikan kesan nyaman, lembut dan energik. Karya ini dapat digunakan sebagai hiasan dinding, dapat sebagai pelengkap interior baik digunakan dalam ruang keluarga, kamar tidur, ruang tamu maupun pelengkap eksterior.



Gambar 12. Hasil Karya ke Dua

Karya ini berukuran 205 x 55 cm, memiliki ukuran yang cukup panjang, karya ini bertujuan digunakan sebagai hiasan meja, dengan bagian atas dilapisi kaca sehingga terkesan *nature*, dan dinamik. Serta dapat digunakan sebagai pengisi di ruang jalan maupun ruangan dengan kontur memanjang.



Gambar 13. Hasil Karya ke Tiga

Karya ini berukuran 128 x 91 cm, terbentuk dari beberapa bentuk segitiga yang memiliki relief terumbu karang. Karya ini berusaha memberikan kesan ceriah, energik dan dinamik. Bertujuan untuk hiasan dinding yang dapat digunakan sebagai pelengkap interior atau eksterior, baik pada ruang keluarga, ruang kerja, maupun ruang tamu.



Gambar 14. Hasil Karya ke Empat dan ke Lima



Gambar 15. Hasil Karya ke Enam dan ke Tujuh

Termasuk karya tiga dimensi memiliki ukuran karya ke empat (30x30x 90 cm), karya ke lima (30x30x80 cm), karya ke enam (30x30x70 cm) serta karya ke tujuh (30x30x80 cm). Memiliki kesan warna yang mencolok serta kesan *soft*. Bertujuan untuk penghias pojok ruangan maupun bagian utama, baik digunakan sebagai pelengkap interior maupun eksterior, baik diletakan di atas meja, di atas laci maupun pedestal.

Berdasarkan hasil proses kreatif ini menyatakan bahwa insiprasi yang memiliki karakter kearifan lokal dapat dicapai dengan memanfaatkan salah potensi alam yang ada. Hal ini mampu memberikan kekhasan produk yang dibuat serta memiliki nilai jual.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam hal ini ringkasan dan uraian yang memuat ide-ide penulis, keterkaitan antara aspek dan dimensi serta temuan penulis dengan penemuan sebelumnya. Proses kreatif ini telah mengembangkan potensi alam Indonesia yakni terumbu karang menjadi insiprasi bentuk kerajinan keramik hias. Terumbu karang telah dikenal dengan bentuknya yang indah sehingga sangat berpotensi sebagai pengembangan bidang seni, budaya dan sektor wisata bahari (*marine tourism*). Hal ini dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi sehingga bentuk-bentuk keramik hias tidak hanya dengan bentuk-bentuk *pottery*, hewan, tumbuhan maupun manusia. Sehingga dengan ini dapat meningkatkan potensi kerajinan keramik hias berkarakter kearifan lokal sebagai negara bahari.

Berdasarkan pada hasil proses kreatif ini dapat disarankan pada aspek kepraktisan serta pengemasan/ *packaging* untuk dapat dikembangkan oleh para perajin atau masyarakat.

Sedangkan pada aspek teoritis, agar hasil proses kreatif ini lebih dikembangkan baik dari kajian teori maupun metodologi pengembangannya bagi akademisi seni dan desain.

DAFTAR RUJUKAN

- Dharsono, Sony Kartika, 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*, Karang Anyar: LPKBN Citra Sains.
- Guntur, Prasetyo D. & Wawan. 2012. *Pemetaan Terumbu Karang (Teori, Metode dan Praktik)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Guntur. 2011. *Ekologi Karang pada Terumbu Karang*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Gustami, S. P. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya (Untaian Metodologi)*. Yogyakarta: Paskasarjana ISI Yogyakarta.
- Indrawati, Lilik. 2009. *Nirmana (Organisasi Visual)*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ponimin. 2018. "Diversifikasi Desain Produk sentra keramik Dinoyo Bersumber ide Budaya Lokal Malang", dalam Jurnal Bahasa & Seni: Bahasa, Sastra, Seni & Pengajarannya, Volume 46. no 1 /2018.
- _____, 2017. "Revitalization Of Traditional Jug Into Interior Aesthetic Element With "Glocal (Global Local) Culture" dalam procciding seminar internasional " ISOLEC", International Seminar on Language, Education, And Culture, 25-26 Oktober, Fakultas Sastra UM
- _____, 2010. *Desain dan teknik Berkarya Kriya Keramik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Penerbit Nova Bandung Aditama.
- Sumarwahyudi. 2011. *Filsafat Ilmu Seni*. Malang: Pustaka Kaiswaran.
- Universitas Negeri Malang. 2017. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: UM Press.
- Taufik Akbar, Wisnu Prastawa , 2018. "Karakteristik Dan Implementasi Tanah Liat Di Lubuk Alung Sebagai Bahan Baku Pembuatan Keramik Hias" *Jadeecs* , vo.3,/no.2.